Volume 7 Issue 4 (2023) Pages 4543-4553
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Penerapan Media Permainan Ular Tangga Edukasi dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata

Linda Winarni[1]✉, Rachma Hasibuan[2], Umi Anugerah Izzati[3]
Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia(1); Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia(2); Psikologi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia(3)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4977

Abstrak
Bahasa adalah alat komunikasi yang penting bagi setiap orang, termasuk anak-anak. Pengenalan bahasa kepada anak harus diperluas dengan mengenal berbagai kata pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah melalui media permainan Ular Tangga Edukasi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Populasi penelitian meliputi anak-anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Jombang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Ular Tangga Edukasi efektif meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah. Kesimpulannya, penggunaan media permainan Ular Tangga Edukasi memiliki potensi yang besar sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik dalam mengembangkan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah. Hasil penelitian ini memberikan wawasan baru dalam pendidikan anak usia dini dan memberikan kontribusi yang berharga dalam mengenali metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.
Kata Kunci: *media permainan; mengenal kata; ular tangga edukasi; anak usia 4-5 tahun; pendidikan anak usia dini*

Abstract
This study aims to develop word recognition skills in preschool children through the use of an educational board game called "Snake and Ladder Education." The research method employed is a qualitative approach with a descriptive research design. The study population includes children aged 4 to 5 years old attending TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Jombang. Data collection techniques involve observation, interviews, and field notes. The data is analyzed descriptively. The findings reveal that the implementation of "Snake and Ladder Education" board game effectively enhances word recognition abilities in preschool children. In conclusion, the utilization of the "Snake and Ladder Education" board game holds significant potential as an effective and engaging educational tool for developing word recognition skills in preschool children. The results of this study offer novel insights into early childhood education and contribute valuable knowledge in identifying more effective and enjoyable learning methods.
Keywords: *board game; word recognition; Snake and Ladder Education; preschool children aged 4-5 years; early childhood education*

Copyright (c) 2023 Linda Winarni, et al.

✉ Corresponding author : Linda Winarni
Email Address : email koresponden@gmail.com (alamat koresponden)
Received 5 May 2023, Accepted 25 August 2023, Published 25 August 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4977

Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang masih berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa emas atau *golden age* anak mulai mengalami kepekaan dan kepekaan terhadap rangsangan tertentu (Fadlullah, 2017; Wulandari & Purwanta, 2021). Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia prasekolah adalah aspek *linguistic* yaitu kemampuan mengenal kata atau yang biasa disebut dengan kosakata (Astuti, 2016; Christianti, 2015; Kurnia et al., 2018). Gorys Keraf dalam (Wati et al., 2021) mengatakan bahwa kosakata adalah unsur yang fundamental dalam bahasa dan memiliki peranan yang sangat penting untuk dikembangkan dan ditingkatkan pada kemampuan bahasa, yaitu bahasa verbal dan bahasa non verbal dalam mewujudkan gabungan dari pikiran dengan perasaan yang digunakan. Menurut Gleason dalam (Buadanani & Suryana, 2021) bahwa anak usia dini pada rentang usia 5 tahun telah mampu menyusun kosa kata sebanyak 800 kata dengan menyusun beberapa kalimat seperti kalimat pertanyaan, kalimat negative, kalimat tunggal, kalimat majemuk serta anak sudah mampu menggunakan bahasa pada keadaan apapun. Anak-anak yang memiliki kemampuan mengenal kata yang baik pada usia dini cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih baik di masa depan.

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dari perkembangan pada anak usia dini terutama dalam melakukan interaksi seumur hidup, komunikasi, dan peradaban. Ruang lingkup perkembangan bahasa pada anak usia dini meliputi beberapa aspek, antara lain menyimak, berbicara, mengenal kata, dan menulis (Ambara & dkk, 2014). (Ambara & dkk, 2014) menyatakan bahwa melalui bahasa anak dapat menciptakan berbagai hubungan simbolik yang mengungkapkan perasaan, pengalaman dan pengetahuannya.Melalui bahasa, anak dapat berhubungan satu sama lain, berbagi pengalaman, dan dapat meningkatkan diri secara intelektual. Kemampuan mengenal kata ini merupakan fondasi bagi proses pembelajaran berikutnya, termasuk kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan memahami bahasa secara umum. (Akhmad Shunhaji, 2020) memberikan pendapat bahwa kunci dalam pemahaman membaca mungkin terlambat, karena seseorang belum memahami kata. Membaca ini termasuk keterampilan berbahasa yang sifatnya reseptif dan tergolong sebagai bahasa tulis (Hidayati et al., 2019). Bahasa dalam perkembangannya bersifat spesifik (ekspresif) dan sebagian reseptif atau dapat dimengerti .

Berdasarkan hasil *Program for International Student Assesment* (PISA) yang dirilis oleh *organization for Economic Co-operation and Development* (OECD), Indonesia menempati peringkat 62 dari 70 negara terkait dengan literasi atau kecakapan membaca pada tahun 2019, termasuk dalam 10 negara terbawah dengan tingkat literasi rendah (Kahar, 2021). Selain itu, pada tahun 2016, Indonesia juga berada dalam peringkat rendah dalam *World's Most Literate Nations Ranked* (Sumaryanti, 2018). Rumidjan et al. (2017) menyimpulkan dari penelitian mereka bahwa kemampuan anak-anak dalam mengenal kata juga masih rendah.

Kemampuan literasi yang rendah ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya daya tarik media pembelajaran. Hasil studi pengamatan di Taman Kanak-Kanak di Jombang menunjukkan bahwa dari 14 anak di kelompok A, sebanyak 10 anak tidak bisa mengenal kata. Beberapa kesulitan yang dialami antara lain tidak bisa mengenal kata dari gambar yang ada, kesulitan dalam menyebutkan kata, seperti gambar padi disebutkan sebagai nasi, dan juga ada beberapa anak yang mengucapkan kata dengan bahasa Indonesia.

Saat ini, kita menghadapi beberapa tantangan dalam mengembangkan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah. Banyak anak usia dini mengalami keterbatasan dalam memperluas kosakata mereka karena metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik bagi mereka. Selain itu, beberapa anak mungkin juga menghadapi kesulitan belajar, terutama dalam mengenali kata-kata yang lebih kompleks.

Berdasarkan kondisi tersebut, guru hendaknya perlu menerapkan gagasan ide tentang perkembangan kemampuan mengenal kata, memberikan contoh penggunaan bahasa yang benar, dan mendorong perkembangan bahasa anak melalui komunikasi aktif. Guru yang profesional akan dapat menampilkan performa yang dinamis dan bersemangat dalam

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4977

pekerjaannya, sehingga guru profesional perlu memiliki prinsip kualitas individu yang baik, otoritas, kelangsungan hidup, budaya otoritatif, tanggung jawab kerja, dan kepercayaan pada kapasitas diri dalam menghadapi berbagai tantangan dalam profesinya (Izzati et al., 2022).

Telah banyak penelitian yang mengarah pada pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak usia prasekolah untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata mereka. Beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba pendekatan berbeda seperti media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan edukatif. Namun, meskipun telah ada upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak-anak, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian yang lebih mendalam mengenai efektivitas suatu media permainan tertentu dalam meningkatkan kosakata anak usia prasekolah.

Melihat kesenjangan tersebut, penelitian ini akan fokus pada pengembangan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah melalui media permainan "Ular Tangga Edukasi." Ular tangga edukasi merupakan salah satu media permainan yang dapat mengembangkan kata pada anak usia dini. Permainan ini merupakan suatu jenis permainan ular tangga yang menggunakan papan dan terdapat banyak angka dan gambar yang akan di pasangkan sesuai dengan angka yang terdapat pada dadu (Ikhwani, 2021). Permainan ular tangga dapat dimainkan oleh anak-anak. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang terkenal dan digemari. Permainan ular tangga ini terdiri dari tiga alat utama yaitu: bidak, dadu, dan papan ular tangga itu sendiri. Permainan ular tangga biasanya dimainkan mmimal oleh dua orang atau lebih. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan keaktifan, semangat, serta keberanian anak dalam menyampaikan ide-idenya. Hal ini secara alami mempengaruhi perkembangan bahasa anak (Dewi, 2017).

Hasil sebelumnya menyatakan bahwa Media *Fuzzy Felt* untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini (Syamsiyah & Diana, 2021). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan (Nahdi & Yunitasari, 2020). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya menggunakan media Fuzzy Felt, papan flannel dan metode dia tampan . Sedangkan penelitian ini menerapkan media permainan ular tangga edukasi. Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan tersebut, karena media pembelajaran yang kurang menarik dalam menstimulasi perkembangan kemampuan Bahasa anak, maka penelitian ini ingin menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran pada anak usia 4-5 tahun di Taman kanak-kanak.

Meskipun permainan edukasi sudah diterapkan dalam beberapa penelitian sebelumnya, namun implementasi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata pada anak usia prasekolah masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi potensi permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah melalui media permainan Ular Tangga Edukasi. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana efektivitas permainan tersebut dalam meningkatkan kosakata anak dan apakah permainan ini dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi anak dalam memahami bahasa. Dengan mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya dan memberikan pendekatan yang inovatif dalam mengembangkan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah, diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi yang berharga dalam bidang pendidikan dan pengembangan anak.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan dalam bidang pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi anak-anak prasekolah. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi pengembangan media pembelajaran lainnya yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan usia prasekolah secara keseluruhan. Dengan melibatkan penelitian yang memanfaatkan media

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4977

permainan sebagai alat pembelajaran, diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru dalam penggunaan teknologi dan inovasi pendidikan pada tingkat pra-sekolah.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penenelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang yang ada (Anggito & Setiawan, 2018) mengutip pernyataan Denzin & Lincoln. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus dari penelitian ini adalah untuk memahami secara mendalam tentang pengembangan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah melalui media permainan Ular Tangga Edukasi. Desain penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis proses dan hasil dari implementasi media permainan dalam meningkatkan kosakata anak.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun pada salah satu lembaga di Jombang. Sampel penelitian adalah anak usia 4-5 tahun berjumlah 14 anak yang terdiri dari 5 anak aki-laki dan 9 anak perempuan. Adapun alur pelaksanaan kegiatan dengan media ular tangga edukasi seperti Gambar 1.

Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan dengan Media Ular Tangga Edukasi

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen: a) Observasi: Pengumpulan data akan dilakukan melalui observasi langsung terhadap anak-anak saat bermain permainan Ular Tangga Edukasi. Observasi akan dilakukan oleh peneliti untuk mencatat perkembangan kemampuan mengenal kata anak, tanggapan, serta interaksi dengan permainan, b) Wawancara: Peneliti akan melakukan wawancara dengan guru atau pengelola taman kanak-kanak untuk mendapatkan informasi tambahan tentang karakteristik anak, lingkungan belajar, dan evaluasi dari perspektif pendidik, c) Dokumentasi/Catatan Lapangan: Selama proses penelitian, peneliti akan membuat catatan lapangan mengenai peristiwa penting, pengamatan, dan refleksi selama kegiatan berlangsung.

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan akan dianalisis secara deskriptif. Peneliti akan mengidentifikasi pola-pola yang muncul dalam perkembangan kosakata anak usia prasekolah setelah menggunakan media permainan Ular Tangga Edukasi. Hasil analisis akan dijelaskan secara naratif dan disajikan dalam bentuk kutipan langsung dari peserta penelitian untuk mendukung validitas dan keotentikan data.

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan deskriptif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengembangan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah melalui media permainan Ular Tangga Edukasi. Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan dan informasi berharga dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi anak-anak prasekolah.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan bermain ular tangga dalam upaya mengembangkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4977

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, guru mempersiapkan media ular tangga beserta perlengkapan yang mendukung. Guru memberikan petunjuk aturan dari permainan yang akan dilakukan. Pertama, Tahapan Mengamati dan Meniru; Tahapan mengamati dan meniru merupakan tahapan yang merupakan ciri khas dari anak ulsia dini. Kegiatan meniru pada anak ulsia dini akan menjadi kebiasaan dan akan dilakukan secara terus menerus jika oleh lingkungan dibelrikan respon dengan baik bahkan diberikan reward (Jacob & Watini, 2022). Setelah mengamati biasanya anak akan menirukan. Meniru melrulpakan suatu kemampulan atas hasil pengamatan yang dilakulkan olelh anak, dalam prosels tirul anak seldang merefleksikan apa yang dipelajarinya dalam tahap pengamatan yang dipelajari dan di proses melaluli selnsor penginderaan tubuh (Jacob & Watini, 2022). Pada kegiatan ini anak-anak mengamati pelragaan yang dilakulkan guru dan selanjultnya anak diajak menirukan yang sudah diajarkan oleh guru. Kedua, Tahap Mengerjakan; Pada tahap mengerjakan, anak-anak lakukan seperti contoh yang dilakukan oleh guru. Sedangkan guru mengamati kegiatan yang dilakukan anak-anak. Adapun hasil dari kegiatan yang dilakukan anak-anak dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Langkah Pelaksanaan Kegiatan bermain ular tangga dalam upaya mengembangkan kemampuan mengenal kata

Indicator	Kegiatan yang dilakukan dan respon guru
Mengenal kata	Anak melempar dadu dan menghitungnya, anak naik ular tangga berhenti sesuai angka pada dadu kemudian mengamati gambar dan menghafal huruf (pada kata dibawah gambar) pada ular tangga, kemudian bu guru bertanya "berapa dadunya, silahkan melompat dan bertanya lagi gambar apa ya?anak menjawab sesuai gambar"
Mengenal huruf penyusun kata	Anak menyebutkan huruf dari gambar yang sesuai dengan yang diamati (tempat dia berhenti) bu guru bertanya "hurufnya apa saja ya??"

Hasil observasi penelitian yang menerapkan media permainan Ular Tangga Edukasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak uisa 4-5 tahun disajikan pada tabel 2 dan diagram pada gambar 2.

Tabel 2. Hasil observasi kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun

No	Nama anak (kode)	Menyebutkan Nama Gambar Dalam Media (a)	Menyebutkan Huruf Penyusun Kata Dalam Gambar (b)	Total skor (a) + (b) ;2	Kriteria
1	Subyek 1	4	4	4	BSB
2	Subyek 2	4	4	4	BSB
3	Subyek 3	4	2	3	BSH
4	Subyek 4	4	2	3	BSH
5	Subyek 5	4	3	3.5	BSB
6	Subyek 6	4	3	3.5	BSB
7	Subyek 7	4	2	3	BSH
8	Subyek 8	3	3	3	BSH
9	Subyek 9	3	3	3	BSH
10	Subyek 10	4	2	3	BSH
11	Subyek 11	3	3	3	BSH
12	Subyek 12	3	3	3	BSH
13	Subyek 13	3	2	2.5	MB
14	Subyek 14	4	1	2.5	MB

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4977

Keterangan:

1. BB : Belum Berkembang (1,00 – 1.75)
2. MB : Mulai Berkembang (1,76 – 2,50)
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan (2,51 – 3,25)
4. BSB : Berkembang Sangat Baik (3,26 – 4,00)

Gambar 2. Diagram kemampuan anak mengenal kata

Penerapan media permainan ular tangga edukasi dilakukan saat kegiatan pembelajaran dan didampingi oleh guru. Media ular tangga memang tidak asing lagi, akan tetapi dilakukan dengan hal yang baru yakni digunakan untuk mengenalkan kata dengan cara yang menyenangkan, tidak seperti biasanya untuk mengenalkan kata yang hanya menggunakan kartu huruf. Sehingga media permainan ular tangga edukasi ini adalah kegiatan yang baru bagi anak yang bersekolah di lembaga ini. Ibu Kepala TK menyampaikan bahwa kegiatan mengenal kata biasanya dilakukan dengan menggunakan kartu huruf sudah sering dilakukan disetiap kegiatan pembelajaran. Akan tetapi guru tidak pernah mengajak anak untuk mengenal kata dengan bermain. Selain itu anak –anak hanya mengenal kata tanpa gambar.

Data mengenai kemampuan dalam mengenal kata dengan penerapan media ular tangga edukasi didapat berdasarkan pengumpulan data dari observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Pada penelitian ini peneliti mengambil dua indikator yang diamati. Indikator pertama adalah menyebutkan gambar yang dikenal dan indikator kedua menyebutkan huruf penyusun kata pada gambar di papan sesuai dadu yang didapat.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dapat diketahui bahwa anak usia 4-5 tahun memiliki keinginan untuk dapat menganl kata dan menyebutkan huruf penyusun kata yang berada di papan media ular tangga.

Mengenal Kata pada Gambar di papan media Ular tangga

Untuk menggali lebih dalam tentang kemampuan dalam mengenal kata, peneliti menggunakan sesi tanya jawab kepada anak, seperti pada subyek 1 dengan 3 kali lemparan, berikut cuplikan wawancara

S1 : (melempar dadu)
Peneliti : dapat dadu berapa mbak S1??
S1 : 5
Peneliti : ayo melompat sebanyak 5
S1 : melompat 5 kali sambil berhitung " satu, dua, tiga, empat, lima"
Peneliti : mbak S1 ini gambar apa??
S1 : elang
Kemudian melempar lagi
S1 : (melempar dadu)

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4977

Peneliti : dapat dadu berapa mbak S1??
S1 : 3
Peneliti : ayo melompat sebanyak 3 kali
S1 : melompat 3 kali sambil berhitung " satu, dua, tiga"
Peneliti : mbak S1 ini gambar apa??
S1 : nanas
Peneliti : wah benar,,warnanya apa??
S1 : kuning
Kemudian melempar lagi
S1 : (melempar dadu)
Peneliti : dapat dadu berapa mbak S1??
S1 : 3
Peneliti : ayo melompat sebanyak 3 kali
S1 : melompat 3 kali sambil berhitung " satu, dua, tiga"
Peneliti : mbak S1 ini gambar apa??warnanya apa??
S1 : apel warna merah
Peneliti : hebat sekalii,,toss!!

Aktivitas subyek 1 dalam kegiatan bermain, disajikan pada gambar 3. Berdasarkan cuplikan wawancara Subyek 1, mampu menyebutkan nama gambar dengan benar pada lemparan pertama yakni elang, pada lemparan kedua yakni nanas dan tahu warna nanas serta pada lemparan ketiga yakni apel. Hal ini berarti melalui pembelajaran yang menyenangkan, anak dapat menerima dan menyerap informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak membuat anak tidak merasa beban dan mereka akan merasa sedang tidak belajar sesuatu. (Brodin & Renblad, 2019) berpendapat salah satu letak kesuksesan anak belajar adalah dengan memposisikan anak dalam situasi dan lingkungan yang kondusif serta ketersediaan model, media serta metode yang sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan demikian anak secara cepat menyerap informasi sehingga kegiatan mengenal kata menjadi sesuatu yang meyenangkan bagi anak. Perkembangan literasi dini yang paling pesat dan cepat adalah ketika anak sedang berada pada periode emas (*golden age*) yaitu usia 0-6 tahun (Chairilsyah, 2019).

Mengenal Huruf Penyusun Kata Pada Gambar

Pada kegiatan menyebutkan huruf penyusun gambar, peneliti amati bahwa anak dengan inisial Suyek 2 dapat menyebutkan huruf penyusun kata sesuai dadu yang didapat, sesuai wawancara berikut.

Peneliti :"mas S2 dapat dadu berapa?"
S2 :"3 bu"
Peneliti : silahkan melompat,
S2 :kemudian S2 melompat dan "berhitung satu dua tiga"
Peneliti : gambar apa mas? Hurufnya apa saja?
S2 : "ceri bu, hurufnya c e r i "
Peneliti : huruf vokalnya apa mas??
S2 : " e , i " sambil menunjuk
Peneliti : 'huruf konsonannya
S2 : "c dan i bu"
Peneliti : benar
Kemudian melempar lagi (lemparan kedua)
Peneliti :"mas S2 dapat dadu berapa?"
S2 :"3 bu"
Peneliti : silahkan melompat,
S2 :kemudian S2 melompat dan "berhitung satu dua tiga"

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4977

Peneliti : gambar apa mas? Hurufnya apa saja?
S2 : "ikan bu, hurufnya i-k-a-n "
Peneliti : huruf vokalnya apa mas??konsonanya apa??
S2 : " i , a " sambil menunjuk ,, konsonannya k dan n buk

Aktivitas subyek 2 dalam kegiatan bermain, disajikan pada gambar 4. Berdasarkan cuplikan wawancara , subyek 2 ketika ditanya hurufnya apa saja pada lemparan pertama menjawab " c-e-r-i" dan huruf vokal e , i, huruf konsonan c, r, pada lemparan kedua menjawab "i-k-a-n" dan huruf vokal i, a, konsonan k,n. Permainan ular tangga mengajarkan anak mengenal huruf, memahami huruf, membaca suku kata, dapat menyebutkan huruf sesuai gambar, dan membaca kata. Dalam permainan ini diutamakan proses dalam pengajaran membaca, tanpa ada pemaksaan karena anak melakukannya dengan senang hati dan mereka ingin melakukannya lagi setiap guru mengajak untuk bermain (Ningtyas, 2014). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Kurniawati et al., 2013; Handayani, 2021). Penelitian dari (Cahyono, 2017) yang mengatakan bahwa penerapan permainan ular tangga sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK. Penggunaan media ular tangga juga dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata (Yuvitasari, 2015) dan kemampuan membaca anak TK hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Ningtyas,2014; Putri, 2019).

Gambar 3. Subyek 1 sedang melompat sesuai dadu yang didapat

Gambar 4 . subyek 2 sedang melompat menyebutkan nama gambar dan huruf penyusun gambar

Pembahasan

Penggunaan media yang menarik akan membuat anak menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Pernyataan tersebut sejalan dengan temuan (Nurrahman, 2017) bahwa belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat anak lebih aktif dalam pembelajaran dan anak menjadi senang dalam belajar di sekolah. Media pembelajaran dapat memberikan dampak yang baik bagi anak dalam proses perkembangan otak anak terutama pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini sehingga mempermudah anak belajar (Hasnidah, 2015) yang mana anak merasa lebih senang dan bahagia dalam kegiatan mengenal kata. Permainan ular tangga yang dilakukan anak akan mengasah kemampuan berpikir anak dalam menghitung jumlah dadu dan memahami setiap pijakan dalam setiap petak ular tangga.

Selain itu, anak akan melihat setiap pijakan dan anak akan mulai menghafal dalam permainan ular tangga. Kemampuan dari menghafal ini menjadi sebuah usaha aktif agar dapat memasukkan informasi ke dalam otak (Winkle, 2004). Menghafal juga dapat dikatakan suatu kegiatan menyerap informasi ke dalam otak dan informasi yang didapatkan akan disimpan untuk bisa digunakan dalam jangka panjang (Indianto, 2015). Menghafal adalah

DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4977

proses menyimpan data ke dalam memori otak, kemampuan manusia dalam berpikir untuk mencari sebuah solusi penyelesaian, berimajinasi dan menyimpan informasi, serta mengeluarkan atau memanggil informasi yang didapatkan(Porter, 2007). Penelitian ini mendukung dan menguatkan pemahaman tentang pentingnya mengintegrasikan permainan edukatif sebagai alat pembelajaran dalam pengembangan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memunculkan teori baru tentang efektivitas penggunaan media permainan Ular Tangga Edukasi sebagai alat pembelajaran pada anak usia prasekolah (Thaha et al., 2022). Temuan-temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan teori dan pendekatan baru dalam pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat mempengaruhi modifikasi teori yang telah ada dalam konteks penggunaan teknologi dan inovasi dalam pendidikan anak usia 4-5 tahun

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil mengatasi permasalahan mengenai pengembangan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah melalui media permainan Ular Tangga Edukasi. Temuan-temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran sangatlah berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan usia 4-5 tahun. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi para pendidik, pengembang kurikulum, dan orangtua dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif pada anak-anak prasekolah.

Simpulan

Penggunaan media permainan Ular Tangga Edukasi secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah. Permainan ini memberikan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pengembangan kemampuan mengenal kata pada anak usia prasekolah, media permainan Ular Tangga Edukasi memiliki potensi yang besar sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik. Penelitian ini memberikan wawasan baru dalam pendidikan anak usia dini dan memberikan kontribusi yang berharga dalam mengenali metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Meskipun penelitian ini memberikan hasil yang positif, perlu diingat bahwa penggunaan media permainan edukatif harus diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat dan pengawasan yang baik. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengukur efek jangka panjang dari penggunaan media permainan Ular Tangga Edukasi dalam pengembangan kemampuan bahasa dan kemampuan belajar lainnya pada anak usia prasekolah. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan rekomendasi untuk lebih memanfaatkan teknologi dan media permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia prasekolah. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan memberikan dampak positif dalam perkembangan intelektual dan sosial anak-anak.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Pascasarjana pendidikan dasar Konsentrasi pendidikan anak usia dini Universitas negeri Surabaya yang telah memberikan fasilitas dalam proses penelitian sehingga dapat tersusun artikel ini. Keluarga Besar TK ABA I Jombang sebagai tempat dalam melaksanakan penelitian sehingga memperoleh data yang dibutuhkan, tim pengumpul data, dan tim penterjemah abstrak

Daftar Pustaka

Ambara, D. P. (2014). Asesmen Anak Usia Dini. In *Asesmen Anak Usia Dini* (pp. 1–131). Graha Ilmu.

Anggito, A., Setiawan, J., & Lestari, E. D. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.

Brodin, J., & Renblad, K. (2020). Improvement of preschool children’s speech and language

skills. *Early Child Development and Care*, *190*(14), 2205–2213. https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1564917

Buadanani, B., & Suryana, D. (2021). Upaya Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 2067–2077. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951

Cahyono, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak–Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung. In *Universitas Negeri Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Chairilsyah, D. (2019). Web-Based Application to Measure Motoric Development of Early Childhood. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *13*(1), 1–14. https://doi.org/10.21009/10.21009/JPUD.131.01

Christianti, M. (2015). Membaca dan Menulis Permulaan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *2*(2). https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3042

Dewi, Y. A. S. (2017). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *Seling*, *3*(1), 99–114. https://doi.org/10.29062/seling.v

Fadlullah, F. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. *Ta Dib : Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(2), 308–320. https://doi.org/10.29313/tjpi.v6i2.3195

Handayani, S. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, *1*(3), 1–14. https://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1659

Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran*. Luxima Metro Media.

Hidayati, R., YP, S., & Artharina, F. P. (2019). Keefektifan Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *3*(2), 112. https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17388

Ikhwani, L. (2019). Peningkatan keterampilan bahasa anak usia 5-6 tahun melalui metode permainan ular tangga. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56165

Indianto, A. (2015). *Kiat-kiat Mempertajam Daya Ingat Hafalan Pelajaran - Aji Indianto - Google Books*. DIVA Press.

Izzati, U. A., Lolita, Y., & Prabandini, O. (2022). Komitmen Profesional pada Guru Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6746–6755. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3580

Kahar, A. (2021). *Merdeka Belajar Bagi Pendidikan Nonformal: Teori, Praktik, Dan Penilaian Portofolio*. Pusat Layanan Pembiayaan Kementrian Pendidikan.

Kurnia, D., Taufiq, M., & Silawati, E. (2018). Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Learning Based Resources. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2). https://doi.org/10.17509/cd.v6i2.10520

Kurniawati, R. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Tk Yunior Surabaya. *PAUD Teratai*, *2*(1), 24–25.

Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 446. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372

Ningtyas, D. P. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *8*(2), 247–256. http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/75

Nurrahman, A. (2019). Peran serta media pembelajaran dalam memfasilitasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *7*(2), 101–105. https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24453

Porter, B. de, Nilandari, A., Readon, M., & Singer - Nourie, S. (2010). *Quantum teaching*. Kaifa.

Putri, S. N. A. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Khaira Ummah Padang.

Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, *5*(2), 60. https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.2758

Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim | Journal of Islamic Education*, *2*(1), 1–30. https://doi.org/10.51275/alim.v2i1.157

Suharsimi, A. (2016). Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelompok A Taman Kanak-Kanak ABA Pendowo. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, *5*(2), 194–204. https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/1216

Sumaryanti, L. (2018). Membudayakan Literasi Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Mendongeng. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, *3*(1), 117. https://doi.org/10.24269/ajbe.v3i1.1332

Syamsiyah, L., & Diana, D. (2022). Efektivitas Media Fuzzy Felt untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 2700–2710. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1421

Wati, I., Yusuf, H., & Surahman, S. (2021). Pengaruh Aktivitas Media Wayang Kartun Terhadap Kemampuan Kosa Kata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(1), 228–240. https://doi.org/10.26877/paudia.v10i1.8532

Winkel, W. S. (2004). Psikologi Pengajaran. Yogyakarta. In *Ke-10*. PT Gramedia.

Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 452. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626

Yuvitasari, I. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, *4*(2). https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/121